



**REGLAMENTOS TORNEOS**

**MARTES 18/02/2025**

# Índice de torneos

<b>Beat Saber</b> .....	<b>4</b>
Formato del torneo.....	4
Reglas del torneo .....	4
<b>The Binding of Isaac</b> .....	<b>5</b>
Formato.....	5
Reglas.....	5
<b>Blender</b> .....	<b>6</b>
Formato.....	6
Reglas del torneo .....	6
<b>Cuphead</b> .....	<b>8</b>
<b>Dress To Impress</b> .....	<b>9</b>
Formato del Torneo.....	9
Reglas del Torneo.....	9
Apéndice.....	10
<b>Just Dance</b> .....	<b>11</b>
<b>Lethal Company</b> .....	<b>12</b>
<b>Magic: The Gathering</b> .....	<b>13</b>
El Torneo de los Ladrones: Un Códice de Honor y Perfidia.....	13
Las Sagradas Leyes del Torneo .....	13
1. La Senda del Ladrón .....	13
2. Las Reglas del Monedero.....	14
3. El Códice del Legado .....	14
4. La Pluma y la Espada .....	14
5. El Honor entre Ladrones.....	14
Normas resumidas .....	14
<b>Monster Hunter World</b> .....	<b>16</b>
Formato.....	16
Reglas.....	16
<b>Petanca</b> .....	<b>17</b>
Formato:.....	17
Reglas:.....	17
<b>Ping-Pong</b> .....	<b>18</b>
Organización General .....	18

Reglas de Juego .....	18
Conducta de los Jugadores .....	18
Criterios de Desempate (en ligas o grupos) .....	19
<b>Super Mario 64.....</b>	<b>20</b>
<b>Wii Sports Resort .....</b>	<b>21</b>
Formato del Torneo.....	21
Reglas del Torneo.....	21
PRIMERA FASE (Duelos de espada) .....	21
SEGUNDA FASE (Ping-Pong) .....	21
TERCERA FASE (Tiro con arco) .....	22
Semifinal (Bolos 100).....	22
GRAN FINAL (Baloncesto 3vs3).....	22

# Beat Saber



## Formato del torneo

- **Inscripciones:** Las inscripciones al torneo se realizan a través de un formulario de google disponible en la página de la Virtual Soul.
- **Cierre de Vacantes:** Una vez que se alcance la capacidad máxima del torneo, las inscripciones cerrarán.

En el caso de que falten asistentes el día del torneo, los espectadores podrían ocupar los lugares por si quedan libres.

## Reglas del torneo

- Las partidas serán un 1vs1
- El nivel se seleccionará al azar, y los jugadores tendrán que pactar la dificultad en la que jugar. En caso de no llegar a un acuerdo, el moderador decidirá la dificultad de la partida en base a la ronda del torneo.
- El jugador que mayor puntuación logre en la canción pasará a la siguiente ronda.
- En base al tiempo del torneo, la final será un BO1 o un BO3

# The Binding of Isaac



## Formato

- **Modalidad:** El torneo consistirá en una run en la que el jugador tendrá un “bingo” de tareas por cumplir, cada una de ellas le otorgará un punto. Ganará el jugador con mayor puntuación obtenida en el bingo. Las tareas a cumplir se revelarán el día del torneo. El torneo se jugará en **Repentance+**.
- **Inscripciones:** No es necesario inscribirse previamente al ser un torneo que estará abierto durante todo el día. Se podrá jugar cuando el PC esté libre.
- **Cierre de vacantes:** Solo se podrá jugar durante el día habilitado para el torneo.

## Reglas

- **NORMAS DEL TORNEO:** Cada run reinicia las casillas del bingo, es decir, el puntaje de cada persona vuelve a 0 en cada intento, aunque permitamos reintentar para conseguir una mayor marca en el torneo (se priorizará que jueguen nuevos participantes en caso de que haya varias personas con la intención de jugar). La elección del personaje es libre, aunque algunos de mayor dificultad permitirán conseguir más puntos. El único requisito obligatorio para optar a la victoria del torneo es ganar la partida; aunque un jugador completase todas las casillas del bingo, no conseguirá la victoria si muere antes de finalizar la run.
- **USO DE MODS:** Se incluirán unos mods (pueden ser desactivados o activados por el jugador):
  - External Item Descriptions
  - Planetarium Chance
  - Specialist for Quality 4 Items
  - Enhanced Boss Bars
- **Condición de victoria:** Mayor puntuación obtenida en el bingo. En caso de empate se elegirá a la persona que haya tenido un menor tiempo.



## Formato

- **Modalidad:** El torneo consistirá en un speedrun en modelar diferentes objetos lo más rápido posible.
- **Inscripciones:** Las inscripciones se abrirán previamente en la página de la asociación hasta completar el cupo. En caso de no llegar al máximo de participantes y contar con vacantes libres, se podrán apuntar nuevos participantes el mismo día del torneo.
- **Cierre de vacantes:** El número de vacantes máximas será de 5.

## Reglas del torneo

- **Formato:** En el momento previo al inicio del torneo se revelará una lista de cinco objetos para los participantes (serán los mismos objetos para todos). Estos deben modelarlos lo más rápido posible\*. En el momento que uno de los participantes termine de modelar, se parará el torneo para el resto de participantes. En ese momento el jurado seleccionado debe evaluar los diferentes modelos de los participantes, valorando velocidad, número de objetos modelados y calidad de los mismos.

En caso de que el número de ordenadores proporcionados para el evento sea muy reducido, se sustituirá el formato de todos los participantes modelando a la vez por un formato en el que suban de uno en uno a modelar a la pantalla principal, buscando obtener el menor tiempo posible. En esta situación se podría definir un tiempo límite a los participantes según las necesidades del evento.

El orden de los criterios de evaluación según su peso en la puntuación es:

- ✓ Número de objetos modelados (velocidad)
- ✓ Calidad de los objetos

- **Condición de victoria:** Se priorizarán los modelos de la primera persona en terminar. En caso de que estos modelos sean correctos (se entienda el objeto que ha sido modelado) se le dará la victoria. En caso de que alguno de los objetos no sea reconocible se evaluará al resto de participantes, siguiendo los mismos criterios.

En caso de empate (dos o más participantes finalizan a la vez), se evaluará la calidad de los modelos.

El jurado del torneo se revelará el día del mismo, proporcionando cada uno de ellos un voto a favor o en contra de la victoria de la persona que está siendo evaluada.

# Cuphead



- Se jugarán diferentes niveles, de menor a mayor dificultad, dándose 3 intentos en total a cada jugador durante el torneo (no 3 por nivel). Si consigues superar el nivel pasarás al siguiente, en caso contrario quedarás eliminado, y así sucesivamente hasta que solo quede un jugador que resultará ganador de la competición.
- Los niveles serán seleccionados el día del torneo por los organizadores.
- Estarán disponibles todos los disparos y amuletos del juego a excepción de los del DLC que quedarán prohibidos.
- Mínimo de participantes 4, máximo 16.
- Se jugará en Nintendo Switch.
- Cada jugador podrá traer su propio mando o utilizar uno proporcionado por los organizadores.
- Inscripciones en el formulario de Forms correspondiente o el día de la competición en presencial.



# Dress To Impress



## Formato del Torneo

- **Modalidades:** El torneo estará compuesto por partidas por eliminación. Los jugadores, para asegurar la igualdad de condiciones, jugarán a través de la aplicación móvil de Roblox, asegurando que no haya desventaja frente a un posible jugador de ordenador.
- **Inscripciones:** Las inscripciones se realizan a través de un formulario de Google Forms. Cada jugador especificará tanto su nombre real (para poder ser identificado) como su apodo dentro del juego.
- **Cierre de Vacantes:** Una vez que se alcance la capacidad máxima de jugadores (40), las inscripciones se cerrarán.
- **Uso de la zona VIP:** No es necesario el acceso a esa zona, y además estará prohibido su uso para los jugadores con acceso a ella, con el fin de promover la igualdad de condiciones entre jugadores.

En el caso de que falten asistentes los días del torneo, miembros del público podrían ocupar los lugares por si quedan libres (explicación más detallada en el reglamento).

## Reglas del Torneo

- **División de los Jugadores:** Los jugadores serán distribuidos aleatoriamente en grupos de 10 jugadores. El reparto se hará por [ruleta aleatoria](#) antes del comienzo del torneo delante del público. Si alguno de los jugadores no está presente durante el reparto de partidas, se dejará para la última partida (4ª partida) con el fin de darle la oportunidad a llenar en el caso de que llegue tarde.
  - Si esa última partida se llena de jugadores no presentes, se incluirán en la anterior partida (3ª partida), y así sucesivamente.

- Si llega el momento de la partida con jugadores que no estaban presentes, y algún jugador no ha llegado, se invitará primero a miembros del público NO INSCRITOS en el torneo a participar, y si aun así no se llenan las partidas, se invitará a los jugadores que hayan sido eliminados de las partidas anteriores, en orden de puntuaciones (Ejemplo: El jugador C quedó 3º en su partida con 25 puntos, pero el jugador D quedó 4º en otra partida con 26 puntos, por lo que el jugador D tendría prioridad sobre el jugador C).
- **Jueces:** Los jueces se anunciarán el día del torneo, pero serán elegidos personalmente con la finalidad de mantener la mayor objetividad e imparcialidad a la hora de valorar a los participantes del torneo. El jurado tendrá 10 segundos para emitir su puntuación, y un miembro del jurado dará una valoración hablada de máximo otros 10 segundos.
- **Desarrollo de las Partidas:** Las partidas se desarrollarán en el modo freeplay con la participación de tres jueces. Los temas se elegirán antes de asignar a los jugadores a cada partida, pero no se revelarán hasta el comienzo de cada una de las rondas. Los jugadores tendrán 5 minutos para diseñar su outfit antes de ser llamados para ser valorados (si algún jugador modifica su outfit después del tiempo límite, será descalificado). Los jugadores desfilarán en orden según vayan siendo llamados, y los jueces otorgarán una puntuación de 0 a 10 cada uno, y la puntuación será la suma de éstas.
- **Clasificación a la Final:** Al terminar cada partida, los dos jugadores con mayor puntuación se clasificarán para la final, mientras que el resto de los jugadores pasarán a formar parte del público. Así se formarán 4 partidas de clasificación de 10 jugadores en cada una, y una partida final con 8 jugadores.
- **Condición de Victoria:** El jugador con mayor puntuación en la ronda final será el ganador del torneo.

## Apéndice

**Fallos de Conexión:** En caso de que un jugador sufra un fallo de conexión durante una partida, se permitirá volver a conectarse mientras el juego lo permita, si no, quedará descalificado de la partida.

### **Penalizaciones:**

- Si un jugador hace trampas, usa la zona VIP o en general tiene una conducta disruptiva, la organización puede considerar apartarlo del juego.
- Si un jugador entra en una partida que no le corresponde, sea como sea, la organización puede considerarlo causa justificada para ser expulsado si ocurre repetidamente.

# Just Dance



- El torneo se jugará en 4 rondas eliminatorias en las que, durante las 2 primeras rondas, se clasificarán 2 participantes de cada grupo, en la 3ª ronda solo se clasificará 1 participante y de la 4ª ronda saldrá el/la ganador/a.
- Se podrán apuntar hasta 32 participantes. En caso de llegar a completar los grupos en los que se divide el torneo, se reducirán rondas hasta un mínimo de 3 rondas, con 12 participantes.
- Los grupos se generarán aleatoriamente, utilizando [www.echaloasuerte.com](http://www.echaloasuerte.com) , en el mismo momento de iniciar el torneo.
- La ausencia de un participante en su ronda conllevará la descalificación y no se pueden alternar participantes para un mismo puesto.
- Se dejará a los participantes elegir personaje, pero, en las canciones grupales, se deben elegir todos los personajes si el número de participantes lo permite.
- La dificultad de las canciones irá incrementando por ronda.
- La versión del juego que se utilizará durante todo el torneo será la de 2019.
- Las canciones se revelarán el día del evento, en el mismo momento en el que un grupo vaya a iniciar una ronda.

# Lethal Company



- Individual.
- Todos juegan la misma semilla que se revelará al inicio del torneo.
- Todos juegan a la vez.
- El objetivo es recoger la mayor cantidad de dinero posible en el menor tiempo posible sin morir (El tiempo limitado por el horario del torneo).

El jugador que gana es el que haya conseguido la mayor cantidad de dinero en el momento de su muerte.

# Magic: The Gathering



## *El Torneo de los Ladrones: Un Códice de Honor y Perfidia*

En el reino de Moxfieldia, donde los caballeros se batían en duelos de acero y hechicería, una nueva contienda ha sido anunciada por decreto real: **El Torneo de los Ladrones**. Un certamen sin parangón, donde el arte del robo no es un crimen, sino la más noble de las virtudes.

Reunidos en la gran ciudadela de Arcanehold, mercenarios, asesinos, bribones y hasta cortesanos han acudido para probar su destreza en el arte del hurto, no con dagas ni gánzúa, sino con estratagemas y sortilegios.

## *Las Sagradas Leyes del Torneo*

### **1. La Senda del Ladrón**

Todo caballero, bruja o bandido que desee participar en el Torneo de los Ladrones debe presentar un mazo construido bajo la premisa del hurto. Mas el robo es un arte sutil, y sus formas son tantas como las estrellas del firmamento. Los contendientes pueden optar por diversas sendas. Estos ejemplos os ayudarán a entender lo variado y libre que puede ser el tipo de hurto:

- Robar conocimientos de los tomos de otros (robo de cartas)
- Llenar sus arcas con tesoros mal habidos (tokens de tesoro)
- Contratar espías y sicarios que desgarran la moral del enemigo (mercenarios, asesinos, ladrones, piratas...)
- Sorber la esencia misma de los vivos (tokens de sangre, vampiros)
- Tomar posesiones ajenas sin derecho ni permiso (controlar criaturas de otros)
- Robar corazones con ardides y dulces engaños (un mazo de criaturas adorables)
- Robar los suspiros de aquellos que caen ante la belleza de doncellas y guerreras (un mazo solo de damiselas y magas).

La senda del ladrón es vasta, y cada caballero podrá hacer su propia senda para ejecutar un robo sin parangón. No hay un camino fijo ni una lista cerrada de opciones, pues el ingenio de cada duelista definirá su propio estilo.

## 2. Las Reglas del Monedero

Si bien en la vida del saqueador la codicia no conoce límites, en este torneo la bolsa de oro es ajustada. Cada mazo tendrá un límite de **25 piezas de oro** (euros/dólares), sin contar el líder de la banda, el Comandante.

## 3. El Códice del Legado

Para inscribirse en el torneo, cada contendiente deberá registrar su grimorio en los pergaminos de Moxfield, allí donde los arcanos y estrategias documentan su saber. Además, cada mazo debe venir acompañado de una crónica que narre su razón de ser: una explicación de cómo su líder y seguidores encarnan el arte del robo.

## 4. La Pluma y la Espada

Toda carta, ya sea un tesoro encontrado en las ruinas de los antiguos o un manuscrito de las grandes bibliotecas, es bienvenida en el torneo. Se permiten tanto cartas originales como recreaciones (proxies), pues en este certamen, lo que importa no es la pureza de la tinta, sino la astucia del duelista.

## 5. El Honor entre Ladrones

Aun en un torneo de rufianes, la palabra dada es ley. Que nadie ose romper el juramento del juego limpio, pues la diosa de la Fortuna sonríe sólo a quienes compiten con dignidad.

Los clarines resuenan y el Torneo de los Ladrones está por comenzar. Que cada caballero afile su ingenio y se prepare para la contienda, pues en esta lid, quien robe mejor, reinará.

### Normas resumidas

Para aquellos con la cabeza libre de pensamientos y que no hayan sido capaces de comprender las reglas del torneo sin la ayuda de un diccionario, aquí se recogen los puntos más importantes a tener en cuenta:

1. **Tema del Mazo:** Los mazos deben centrarse en la mecánica de robar, ya sea cartas, vidas, criaturas, tesoros, sangre, etc.
2. **Presupuesto:** El costo total del mazo no debe superar los 25 USD, sin contar el comandante.
3. **Registro en Moxfield:** Cada mazo debe estar registrado en Moxfield con una descripción explicando cómo se ajusta al tema del robo.
4. **Cartas Permitidas:** Se permiten cartas originales y proxies.

5. **Juego Limpio:** Se espera que todos los jugadores respeten las reglas y mantengan un ambiente amigable.

# Monster Hunter World



## Formato

- **Modalidad:** El torneo consistirá en una misión de arena con equipamiento predefinido. Ganará el jugador con el mejor tiempo.
- **Inscripciones:** Las inscripciones se realizarán a través de un Forms, donde se deberá incluir el nombre del participante y 3 armas como máximo a elección del jugador.
- **Cierre de vacantes:** Una vez se alcance la capacidad máxima de jugadores (6), las inscripciones se cerrarán. En caso de que no se alcance el máximo de inscripciones, se puede valorar la participación de algún integrante del público.

## Reglas

- **Elección de misión:** El torneo dispondrá de 3 variantes de la MISMA MISIÓN, para así cubrir todo tipo de armas. El participante deberá especificar que arma desea jugar y así elegir la misión correspondiente.
- **Equipamiento:** El equipamiento viene predefinido junto al arma seleccionada. Pueden usarse todas las curaciones y utilidades disponibles en la misión. También puede usarse la "Garra Retráctil" de Iceborne.
- **Condición de derrota:** Debido a que solo se dispone de una hora, para agilizar el torneo solo se permiten 2 desmayos. Es decir, al tercer desmayo se abandonará la misión (No contará el tiempo) y se pasará al siguiente participante.
- **Condición de victoria:** Una vez hayan participado todos los jugadores, el que haya completado la misión con el mejor tiempo habrá ganado.

En el excepcionalísimo caso de empate, lo cual es completamente imposible, el jugador con menos desmayos gana. Y si siguen empatados, ambos jugadores jugarán una misión más difícil con las mismas reglas.



# Petanca



## Formato:

- **Modalidad:** Torneo de petanca.
- **Inscripciones:** Las inscripciones se abrirán previamente en la página de la asociación hasta completar el cupo. En caso de no llegar al máximo de participantes y contar con vacantes libres, se podrán apuntar nuevos participantes el mismo día del torneo.
- **Cierre de vacantes:** El número de vacantes máximas será definido en función del kit de petanca comprado (serán 3-4 vacantes seguramente)

## Reglas:

- **JUEGO:** Petanca clásica. Se lanza un boliche y los jugadores deben lanzar sus bolas por turnos tratando de quedarse lo más cerca posible a lo largo de varios turnos. Se permite lanzar para mover la bola de los rivales. Gana el jugador que más cerca se quede.

# Ping-Pong



## Organización General

- **Formato del torneo:** Eliminación directa, liga todos contra todos.
- **Duración de los partidos:** Cada partido será al mejor de **1 set**.
- **Sistema de puntuación:** Cada set se jugará a **11 puntos**, debiendo ganar con una diferencia mínima de 2 puntos.
- **Equipo necesario:** El equipo lo proporciona el equipo de torneos.

## Reglas de Juego

- **Inicio del partido:** Se decidirá quién sirve primero lanzando una moneda al aire.
- **Servicio:**
  - Cada jugador realiza **2 servicios consecutivos** (cambia el saque después de 2 puntos).
  - En caso de empate a 10-10, el servicio alternará después de cada punto.
- **Puntos:** Se anota un punto cuando:
  - El oponente no logra devolver la pelota correctamente.
  - La pelota bota dos veces en la mesa del oponente.
  - El oponente golpea la pelota sin que esta haya botado en su lado de la mesa.

## Conducta de los Jugadores

- **Puntualidad:** Los jugadores deben presentarse 5 minutos antes de su partido. Si no se presentan, se les considerará derrotados por **defecto**.

- **Juego limpio:** No se permiten distracciones intencionales, discusiones agresivas o falta de respeto hacia los rivales. Las decisiones del árbitro son finales.
- **Tiempo fuera:** Cada jugador tiene derecho a un **tiempo muerto de 1 minuto** por partido.

### *Criterios de Desempate (en ligas o grupos)*

- Si dos jugadores tienen la misma cantidad de victorias:
  1. Diferencia de puntos totales.
  2. Resultado directo entre ellos.

# Super Mario 64



- **Objetivo: Conseguir 5 estrellas en el menor tiempo posible.**
- Se pueden utilizar **glitches**.
- El contador empieza cuando el jugador pueda controlar a Mario.
- Hay un límite de **15 minutos**, por lo que en esos 15 minutos se puede resetear las veces que haga falta para conseguir un menor tiempo.
- Hay dos cronómetros: uno global de 15 minutos y otro que mide desde que el jugador puede controlar a Mario hasta que consiga las 5 estrellas.
- El jugador que consiga las 5 estrellas en el menor tiempo posible gana el torneo.

# Wii Sports Resort



## Formato del Torneo

- **Modalidad:** El torneo se efectuará en una eliminación simple en el que los jugadores tendrán que ganar para avanzar.
- **Inscripciones:** Las inscripciones se realizan a través de un formulario de Google Forms. Hasta un máximo de 32 jugadores.
- **Cierre de Vacantes:** Una vez que se alcance la capacidad máxima, las inscripciones para dicha modalidad se cerrarán.

En el caso de que falten asistentes los días del torneo, los espectadores podrían ocupar los lugares por si quedan libres.

## Reglas del Torneo

El torneo se dividirá en diferentes rondas jugando diferentes rondas en cada fase:

### **PRIMERA FASE (Duelos de espada)**

En esta fase, los 32 jugadores se enfrentan distribuidos de manera aleatoria.

**Modo:** Duelos, al mejor de 3, en caso de empate, ronda 4 de desempate.

Los 16 perdedores, serán eliminados.

### **SEGUNDA FASE (Ping-Pong)**

En esta fase, los 16 ganadores de los duelos de espada, se enfrentarán con los jugadores que les toque dependiendo de la distribución aleatoria inicial.

**Modo:** Partido a 6 puntos, en caso de empate a 5 puntos, se deberá ganar con diferencia de 2 puntos. El marcador se extiende hasta que se determine el ganador.

Los 8 jugadores que pierdan, serán eliminados.

## **TERCERA FASE (Tiro con arco)**

Los 8 ganadores del ping-pong pasarán a la fase de tiro con arco. Serán enfrentamientos por parejas, en función de la distribución del bracket.

**Modo:** 3 zonas con 3 disparos en cada una. Se jugará en el modo Intermedio, en caso de empate al final del juego, se pasará al modo experto, donde se hará el desempate.

\*Los jugadores pueden practicar (si lo necesitan) los tiros en el modo Principiante

Los 4 ganadores pasarán a la semifinal. Los 4 que pierdan, serán eliminados.

## **Semifinal (Bolos 100)**

Los 4 jugadores jugarán una partida de bolos. Los dos jugadores de los 4 con mayor puntuación, pasarán a la semifinal.

**Modo:** Bolos (modo 100 bolos). En caso de empate, se realizará otra ronda extra de desempate.

## **GRAN FINAL (Baloncesto 3vs3)**

El ganador de winners y el ganador de losers se enfrentarán en un partido de baloncesto 3vs3 al mejor de 3 rondas.

Se jugarán 3 partidos. **El mejor de 3 partidos ganará el torneo.**